

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian pendidikan merupakan upaya untuk memahami permasalahan yang dihadapi dalam bidang pendidikan, serta hal-hal yang berhubungan dengannya dengan mengumpulkan berbagai bukti yang dilakukan secara sistematis berdasarkan metode ilmiah sehingga diperoleh suatu jawaban untuk memecahkan masalah tersebut (Sutedi, dalam Amanda, 2013, hlm.34)

Sutedi (2011, hlm.53) mengemukakan bahwa “Metode penelitian adalah prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan.” Sedangkan Sudaryanto (dalam Muhammad, 2011, hlm. 203) mengemukakan bahwa “ metode adalah cara yang harus dilaksanakan, sedangkan teknik adalah cara melaksanakan metode.” Jadi pada penelitian ini metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen.

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni. Ada dua kelompok yang diberikan perlakuan, satu kelompok mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Stimulus Response Creative* dan satu kelompok lagi sebagai kelas kontrol. Bentuk desain eksperimen penelitian ini adalah *true eksperimental design* dan desain yang digunakan adalah berupa *pretest-posttest control group design*, yaitu terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (Sugiyono, 2014, hlm. 113). Kelas kontrol dijadikan sebagai kelas pembanding dengan kelas eksperimen untuk menguji efektif atau tidaknya model pembelajaran *Project Stimulus Response Creative* dalam kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

Desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

R	O1	X	O2
R	O3		O4

Keterangan :

- R : Sampel yang diambil secara random
- X : Peserta didik diberikan perlakuan atau *treatment*
- O1 : Kelas eksperimen diobservasi dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awalnya
- O2 : Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan
- O3 : Kelas kontrol diobservasi dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awalnya
- O4 : Kelas kontrol setelah diberi perlakuan

(Sugiyono, 2014, hlm. 416)

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas XI 2016/2017 SMAN 1 BANDUNG. Partisipan yang diambil pada penelitian ini merupakan 20 siswa SMA kelas XI dari 2 kelas yang ditentukan dengan cara *cluster random sampling*. Pertimbangan memilih siswa kelas SMA kelas XI dikarenakan siswa telah memiliki pengetahuan dasar tentang tata bahasa dalam bahasa Jepang.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Sugiyono (2014, hlm. 119) mengungkapkan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas XI SMAN 1 Bandung tahun ajaran 2016/2017.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014, hlm. 120). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas XI, terdiri atas kelas eksperimen (yang diberi

perlakuan) dan kelas kontrol (tidak diberi perlakuan). Sampel yang diambil pada penelitian ini merupakan 30 orang, yakni 15 orang di kelas eksperimen dan 15 di kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel atau pengubah adalah karakteristik dari sekelompok orang, perilakunya ataupun lingkungannya yang bervariasi dari individu satu dengan individu yang lainnya (Setiyadi dalam Amanda, 2013, hlm.39).

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

- 1) Variabel bebas (x) yang merupakan model *Project Stimulus Response Creative* yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat pada siswa SMA.
- 2) Variabel terikat (y) yang merupakan hasil belajar pada siswa yang menunjukkan tingkat keterampilan menulis kalimat bahasa Jepang.

3.5 Instrumen Penelitian

“Instrument penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian” (Sutedi, 2011, hlm. 155).

Sedangkan menurut Sugiyanto, (2010, hlm. 129) mengemukakan instrument adalah alat yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian kompetensi. Sedangkan bentuk instrument merupakan alat yang digunakan dalam melakukan penilaian/pengukuran/evaluasi terhadap pencapaian kompetensi peserta didik. Bentuk-bentuk instrument yang dikelompokkan menurut jenis tagihan dan teknik penilaian adalah:

- 1) Tes: isian, benar-salah, menjodohkan, pilihan ganda, uraian, dan unjuk kerja.
- 2) Nontes: panduan observasi, kuesioner, panduan wawancara dan rubrik.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

3.5.1 Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, dalam Amanda, 2013, hlm. 40).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, digunakan untuk mengetahui kemampuan mengarang siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Project Stimulus Response Creative*. Tes akan dilaksanakan sebanyak dua kali sebagai *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Soal Pre-Test

Kompetensi dasar	Indikator	Materi	Nomor soal	Jumlah soal
Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis, yang sesuai dengan tema dalam konteks kalimat, yang mencerminkan kata, frase dan kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat	<ul style="list-style-type: none"> - Menuliskan kosakata yang tepat sesuai dengan konteks. - Menyusun kata/frase menjadi kalimat dengan struktur yang tepat. 	Membuat kalimat dengan tema “ Kazoku ” dengan aturan penilaian yang telah ditentukan.	2-5 kalimat	2-5 kalimat

Tabel 3.2
Kisi-kisi Soal Post-Test

Kompetensi dasar	Indikator	Materi	Nomor soal	Jumlah soal
Mengungkapkan berbagai informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Menuliskan kosakata yang tepat 	Membuat karangan	2-5 kalimat	2-5 kalimat

secara tertulis, dengan tema yang sesuai dalam kalimat, yang mencerminkan kata, frase dan kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat	sesuai konteks - Menyusun kata/ frase menjadi kalimat dengan struktur yang tepat	dengan tema “ Kazoku ” dengan aturan penilaian yang telah ditentukan.		
---	--	--	--	--

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis Kalimat

Kriteria	Skor			
	A	B	C	D
Penggunaan kosakata yang sesuai dengan tema	Menggunakan kosakata yang tepat dan bervariasi	Menggunakan kosakata yang kurang tepat tetapi tidak mengubah makna	Menggunakan kosakata yang tidak sesuai Sehingga kurang dapat dipahami	Menggunakan kosakata yang tidak sesuai Sehingga tidak dapat dipahami

Penggunaan tata bahasa sesuai dengan tema	Penggunaan tata bahasa yang baik	Ada kesalahan tata bahasa namun tidak mengubah makna	Terdapat kesalahan tata bahasa sehingga kurang dapat dipahami	Terdapat kesalahan tata bahasa sehingga tidak dapat dipahami
Relevansi kalimat dengan tema	Kalimat benar-benar sesuai dengan tema	Kalimat cukup ada kaitannya dengan tema	Kalimat kurang ada kaitannya dengan tema	Kalimat tidak ada kaitannya dengan tema

Keterangan skor:

- A : 81-100
- B : 61-80
- C : 41-60
- D : 21-40
- E : 0-20

Penilaian dilakukan dengan skala 100 (Penafsiran Standar Penilaian Bahasa Jepang SMAN 1 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017).

3.5.2 Angket

Menurut Arikunto (dalam Dewi, 2016, hlm.42) mengemukakan bahwa angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. lebih lanjut Arikunto menjelaskan bahwa angket yang dipakai untuk menyebut metode maupun instrumen.

Yasinta hermaniar, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT STIMULUS RESPONSE CREATIVE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BHASA JEPANG

Universitas pendidikan indoesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ada beberapa langkah dalam menyusun instrument angket, diantaranya yang dikemukakan oleh Sakai (dalam Sutedi, 2011: 165-166) :

- 1) Merumuskan kisi-kisi dan item pertanyaan.
- 2) Merumuskan dan menetapkan bentuk jawaban yang diharapkan.
- 3) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh responden.
- 4) Merumuskan kategori jawabannya secara lengkap.
- 5) Membuat petunjuk atau perintah pengisian.
- 6) Membuat kalimat pengantar.
- 7) Uji coba.
- 8) Mengolah dan merevisinya.
- 9) Memperbaiki dan menetapkan bentuknya.
- 10) Pencetakan dan penggandaan

Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Dalam penelitian ini penulis memberikan angket-angket kepada kelas sampel setelah menempuh tahap-tahap penelitian dari mulai *pre-test* hingga *post-test*. Angket ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat kelas sampel mengenai menulis kalimat bahasa Jepang, dan model *Project Stimulus Response Creative*. Adapun kisi-kisi angket sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket

No.	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mengetahui kesan siswa terhadap bahasa Jepang	1, 2	2 soal
2.	Mengetahui lama belajar bahasa Jepang dan tempat belajar bahasa Jepang	3,4	2 soal

3.	Mengetahui kesan siswa terhadap menulis kalimat bahasa Jepang	5, 6, 7, 8	4 soal
5.	Mengetahui cara siswa mengatasi kesulitan menulis kalimat dan perlu atau tidaknya penerapan model pembelajaran khusus untuk menanggulangi kesulitan yang dialami dalam menulis kalimat bahasa Jepang.	9, 10	2 soal
6.	Mengetahui pendapat siswa mengenai efektifitas model <i>Project Stimulus Response Creative</i> dalam pembelajaran sakubun (mengarang bahasa Jepang)	11, 12, 13	3 soal
7.	Mengetahui kesan siswa terhadap model <i>Project Stimulus Response Creative</i> setelah mempelajari sakubun (mengarang bahasa Jepang) dengan model <i>Project Stimulus Response Creative</i> .	14, 15	2 soal

Berikut teknik penilaian data angket yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini, yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase jawaban

f : Frekuensi setiap jawaban pertanyaan

n : Jumlah responden

100% : Persentase frekuensi setiap jawaban responden

Dengan penafsiran angket sebagai berikut:

Tabel 3.5

Interpretasi data angket

Yasinta hermaniar, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT STIMULUS RESPONSE CREATIVE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BAHASA JEPANG

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Persentase (P)	Jumlah responden (n)
0%	Tidak seorang pun
1%-5%	Hampir tidak ada
6%-25%	Sebagian kecil
26%-49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51%-75%	Lebih dari setengahnya
76%-95%	Sebagian besar
96%-99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sudjiono, dalam Komala, 2016, hlm. 61)

3.6 Tekni Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu hasil dari tes penguasaan bahasa Jepang tingkat dasar berupa angka, kemudian diolah dengan menggunakan rumus statistik.

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai tes awal (*pre-test*) nilai tes akhir (*post-test*) dan angket yang diberikan kepada sampel penelitian. Setelah data diperoleh, kemudian data diolah dengan perincian sebagai berikut :

3.6.1 Tes (Pre-test dan post-test)

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengolah data hasil eksperimen pada penelitian ini mengacu pada (Sutedi, 2011, hlm. 229-232), sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel persiapan untuk menilai t_{hitung}

Tabel 3.6

Persiapan untuk Menghitung Nilai t_{hitung}

N	X	Y	X	Y	x^2	y^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
...
Σ						
M						

Keterangan:

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel yang tersedia dalam penelitian dalam penelitian ini.
 2. Kolom (2) diisi dengan nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* kelas eksperimen.
 3. Kolom (3) diisi dengan nilai yang diperoleh dari hasil *post-test* kelas kontrol.
 4. Kolom (4) diisi dengan deviasi dari nilai *post-test* kelas eksperimen.
 5. Kolom (5) diisi dengan deviasi dari nilai *post-test* kelas control.
 6. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (4).
 7. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (5).
 8. Baris sigma (Σ) diisi dengan jumlah angka dari setiap kolom tersebut.
- 2) Untuk menghitung rata-rata (*mean*) data *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan cara:

$$M_x = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$M_y = \frac{\Sigma Y}{N}$$

Rumus untuk mencari mean X

Rumus untuk mencari mean Y

Keterangan:

Yasinta hermaniar, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT STIMULUS RESPONSE CREATIVE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BHASA JEPANG

Universitas pendidikan indoesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- M_x : mean hasil *pre-test*
 M_y : mean hasil *post-test*
 $\sum X$: jumlah seluruh nilai *pre-test*
 $\sum Y$: jumlah seluruh nilai *post-test*
 N : jumlah siswa

3) Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y, dengan rumus:

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_1}}$$

Keterangan:

- Sdx : standar deviasi variabel X
 Sdy : standar deviasi variabel Y
 N_1 : jumlah siswa pada kelas eksperimen
 N_2 : jumlah siswa pada kelas kontrol
 $\sum X^2$: jumlah kuadrat seluruh nilai *pre-test*
 $\sum Y^2$: jumlah kuadrat seluruh nilai *post-test*

4) Mencari standar error *mean* kedua variabel X dan Y, dengan rumus:

$$SEM_x = \frac{sdx}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{sdy}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

- SEM_x : standar error *mean* variabel X
 SEM_y : standar error *mean* variabel Y
 Sdx : standar deviasi variabel X
 Sdy : standar deviasi variabel Y
 N_1 : jumlah siswa pada kelas eksperimen
 N_2 : jumlah siswa pada kelas kontrol

5) Mencari standar error perbedaan *mean* X dan Y, dengan rumus:

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan :

SEM_{xy} : perbedaan standar mean variabel X dan Y

SEM_x : kuadrat standar error *mean* variabel X

SEM_y : kuadrat standar error *mean* variabel Y

6) Mencari nilai t *hitung* dengan rumus:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

Keterangan :

M_x : mean variabel X

M_y : mean variabel Y

SEM_{xy} : perbedaan standar mean variabel X dan Y

7) Memberikan interpretasi terhadap t *hitung*. Merumuskan hipotesis kerja (H_k): terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y; merumuskan hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y. Penafsirannya sebagai berikut:

a. H_k diterima apabila t *hitung* $\geq t$ *tabel*

b. H_k ditolak apabila t *hitung* $\leq t$ *tabel*

8) Setelah mendapatkan nilai t *hitung*, maka menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai t *tabel*.

$$db = (N_1 + N_2) - 1$$

Keterangan :

db : nilai derajat kebebasan

N_1 : jumlah siswa pada kelas eksperimen

N_2 : jumlah siswa pada kelas kontrol

(Sutedi, 2011, hlm.229-232)

3.6.2 Kriteria Efektifitas Pembelajaran

Untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran dapat diketahui dengan mencari nilai gain yang di normalisir (*normalized gain*) dari data *Pretest* dan *Postest*.

Yasinta hermaniar, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT STIMULUS RESPONSE CREATIVE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BHASA JEPANG

Universitas pendidikan indoesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk mengetahui *normalized gain*, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{T_2 - T_1}{SM - T_1}$$

(Hake, dalam Pamungkas, 2008, hlm.79)

Keterangan :

$\langle g \rangle$: *Normalized gain*

T1 : *Pretest*

T2 : *Posttest*

SM : Nilai Maksimal

3.7 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan materi yang sama, Prosedur penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tahap Awal (Persiapan)
 - a) Menentukan objek/ subjek yang akan diteliti
 - b) Mengumpulkan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian
 - c) Menentukan variabel penelitian
 - d) Membuat rencana penelitian
- 2) Tahap Pelaksanaan
 - a) Melaksanakan eksperimen/ penelitian

Tabel 3.7
Jadwal Penelitian

No.	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Kamis 11 mei 2017	11.35-12.05	Pertemuan ke-1: Mengadakan <i>pre-test</i> (kelas kontrol)
		13.25-13.55	Mengadakan <i>pre-test</i> (kelas

			eksperimen)
2.	Kamis 18 mei 2017	14.45-15.15 15.15-15.45	<p>Pertemuan ke-2: Pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang menggunakan metode ceramah.</p> <p>Pertemuan ke-2: Pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang menggunakan model <i>Project Stimulus Response Creative</i>.</p>
3.	Jumat 19 mei 2017	10.05-10.30 15.00-15.45	<p>Pertemuan ke-3: Pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang menggunakan metode ceramah.</p> <p>Pertemuan ke-3: Pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang menggunakan model <i>Project Stimulus Response Creative</i> dengan menggunakan media gambar.</p>
4.	Senin 22 juni 2017	14.45-15.15	Pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang menggunakan metode

		15.15-15.45	ceramah. Pertemuan ke-4: Pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang menggunakan model <i>Project Stimulus Response Creative</i> .
5.	Selasa 23 juni 2017	14.45-15.15 15.15-15.45	Pertemuan ke-5: Mengadakan <i>post-test</i> Pertemuan ke-5: Mengadakan <i>post-test</i> , pengisian angket

- b) Mengumpulkan data dari proses eksperimen
- c) Menganalisis data dengan menggunakan rumus statistika yang relavan
- d) Membuat rumusan sementara
- e) Menyusun laporanssss

Tabel 3.8

**Langkah-langkah Menulis Kalimat Bahasa Jepang dengan
Menggunakan Model *Project stimulus response Creative***

No	Langkah-langkah permainan <i>Banana Tree</i>
1	Siswa masing-masing membuat kartu respons yang diberi nomor sesuai dengan urutan kelompok (kelompok 1 menomori kartunya dengan angka 1).
2	Siswa diperlihatkan sebuah objek berupa gambar atau foto atau benda asli atau bisa juga dengan memberikan tema.
3	Siswa bersama dengan kelompoknya merespons dengan menyebutkan beberapa kata yang ada asosiasinya dengan gambar tersebut sebanyak-banyaknya dalam waktu 2 menit.
4	Siswa ditunjukkan objek lain berupa benda yang dibawa oleh peneliti,

Yasinta hermaniar, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT STIMULUS RESPONSE CREATIVE* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BHASA JEPANG

Universitas pendidikan indoesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	kemudian siswa merespons kembali dengan tetap digali terus menerus.
5	Dalam dua menit, setiap kelompok menuliskan kegunaan, ciri-ciri fisik atau karakteristik benda tersebut pada kartu respons yang sudah dibuat sebanyak mungkin, sekreatif mungkin dan seunik mungkin.
6	Peserta didik membuat kalimat berdasarkan kartu respons yang telah dibuat.

3) Tahap Akhir (kesimpulan)

Tahap pengambilan kesimpulan yang di dalamnya terdapat gambaran mengenai hasil yang diperoleh dari penelitian ini.